

تكنولوجيا المعلومات والإتصالات

الصف الأول الإعدادي - فصل دراسي ثاني

2024 - 2025

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر أ . ياسمين شعيب





السيرة الذاتية للمعلم

الأسم : ....

المدرسة : ....

الإدارة التعليمية التابع لها : ....

المؤهل الدراسى : ....

المدرسة الأساسية : ....

المدرسة المنتدب اليها : ....

تاريخ التعيين : ....

الوظيفة على الكادر : ....

كود المعلم : ....

رقم الهاتف : ....

معلم المادة	موجه المادة	مدير المدرسة
....	....	....



إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر المتخصص – أ. ياسمين شعيب





جـــــدول الــحـــصـــص

الحصة / اليوم	الأولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة	الثامنة	التاسعة
السبت									
الأحد									
الأثنين									
الثلاثاء									
الأربعاء									
الخميس									

الحصة / اليوم	الأولى	الثانية	الثالثة	الرابعة	الخامسة	السادسة	السابعة	الثامنة	التاسعة
السبت									
الأحد									
الأثنين									
الثلاثاء									
الأربعاء									
الخميس									

معلم المادة .... **موجه المادة** .... **مدير المدرسة** ....



إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر المتخصص – أ. ياسمين شعيب





الأهـــداف العـــــامـــة لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

فى نهاية الفصل الدراسى الثانيينبغى ان يكون الطالب قادراً على:

- ✍✍إستيعاب مفهوم الذكاء الإصطناعي وتأثيره علي حياتنا
- ✍✍ فهم إستخدامات المستشعرات وأنواعها.
- ✍✍ تعريف مفهوم الروبوتات.
- ✍✍ إدراك أهمية لغات البرمجة.
- ✍✍ شرح أنواع المستشعرات والروبوتات.
- ✍✍ تعلم كيفية استخدام برنامج سكراتش.
- ✍✍ اكتساب مهارة التعامل مع لغات البرمجة.
- ✍✍ شرح مفهوم لغة البرمجة بايثون .
- ✍✍ استخدام تقنيات الروبوتات والمستشعرات.
- ✍✍ تعلم أساسيات لغة البرمجة بايثون .

معلم المادة	موجه المادة	مدير المدرسة
....	....	....





الأهـــداف الخـــاصة لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات

فى نهاية الفصل الدراسى الثانيينبغى ان يكون الطالب قادراً على:

- ❑ **يستعرض** بعض التطبيقات العملية للذكاء الاصطناعي
- ❑ **يعدد** أنواع الذكاء الاصطناعي
- ❑ **يقترح** أكبر عدد من الأفكار لاستخدمات الذكاء الإصطناعي في حياتنا.
- ❑ **يذكر** أنواع أجهزة الاستشعار المختلفة ومجالات استخدامها
- ❑ **يعدد** أهمية أجهزة الاستشعار في حياتنا الحديثة
- ❑ **يصمم** مشروع بسيط يعتمد علي فكر أجهزة الإستشعار.
- ❑ **يشرح** مفهوم الروبوت
- ❑ **يعدد** أنواع الروبوتات ووظائفها
- ❑ **يقترح** أكبر عدد من الأفكار لاستخدمات الروبوتات في حياتنا.
- ❑ **يشرح** استخدامات برنامج سكراتش
- ❑ **يستنتج** مميزات برنامج سكراتش
- ❑ **يستخدم** برنامج سكراتش في عمل مشروع صغير.
- ❑ **يناقش** مفهوم منطقة الكائنات ببرنامج سكراتش
- ❑ **ينشئ** مشروع بسيط ببرنامج سكراتش
- ❑ **يطور** مشروع "يضيف – يحذف – يعدل" للكائنات علي المشروع.
- ❑ **يشرح** مفهوم لغة البرمجة البايثون
- ❑ **يعدد** استخدامات لغة البايثون
- ❑ **يمارس** خطوات تنزيل لغة البايثون علي الجهاز.
- ❑ **يشرح** مفهوم النتغيرات
- ❑ **يستنتج** أنواع المتغيرات
- ❑ **يكتب** كود برمجة بسيط بلغة البايثون

معلم المادة	موجه المادة	مدير المدرسة
....	....	....







توزيع محتوى مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
للصف الأول الإعدادي العام الدراسي 2024 - 2025
الفصل الدراسي الثاني

الشهر	م	رقم الأسبوع والتاريخ	الموضــوعات	التقييمات والإختبارات
فبراير ٢٠٢٥	١	٢٠٢٥/٢/٨	تطبيقات الذكاء الإصطناعي	اختبار اسبوعي اختبار شهر ١
	٢	٢٠٢٥/٢/١٥	أجهزة الإستشعار	
	٣	٢٠٢٥/٢/٢٢	الروبوت	
مارس ٢٠٢٥	٤	٢٠٢٥/٣/١	برنامج سكراتش	
	٥	٢٠٢٥/٣/٨	برنامج سكراتش	
	٦	٢٠٢٥/٣/١٥	منطقة الكائنات في برنامج سكراتش	
	٧	٢٠٢٥/٣/٢٢	منطقة الكائنات في برنامج سكراتش	
	٨	٢٠٢٥/٣/٢٩	منطقة الكائنات في برنامج سكراتش	عيد الفطر
ابريل ٢٠٢٥	٩	٢٠٢٥/٤/٥	مبادئ لغة البرمجة "البايثون"	
	١٠	٢٠٢٥/٤/١٢	مبادئ لغة البرمجة "البايثون"	اختبار اسبوعي اختبار شهر ٢
	١١	٢٠٢٥/٤/١٩	المتغيرات في لغة البايثون	
	١٢	٢٠٢٥/٤/٢٦	المتغيرات في لغة البايثون	عيد العمال وتحري سيناء
مايو ٢٠٢٥	١٣	٢٠٢٥/٥/٣	مراجعه عاملة – اختبار عملي	
	١٤	٢٠٢٥/٥/١٠		

معلم المادة	موجه المادة	مدير المدرسة
....	....	....

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر المتخصص – أ. ياسمين شعيب



التاريخ					
الحصة					
الفصل					

الـــــــدرس الأول
تطبيقات الذكاء الإصطناعي

الأهداف العامة:

نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

- ❑ يعدد أنواع الذكاء الاصطناعي
- ❑ يستعرض بعض التطبيقات العملية للذكاء الاصطناعي
- ❑ يقترح أكبر عدد من الأفكار لاستخدمات الذكاء الإصطناعي في حياتنا.

الإستراتيجيات التعليمية :

العصف الذهني - الحوار والمناقشة – حل المشكلات

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – عرض تقديمي

التمهيد / كيف ساعدنا الذكاء الاصطناعي في تحسين الخدمات في الحياة؟

عـــرض الــدرس

إعداد وتصميم / جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر المتخصص – أ. ياسمين شعيب



التاريخ					
الحصة					
الفصل					

الـــــدرس الثاني
أجهزة الإستشعار

الأهداف العامة:

بنهاية الدرس يجب أن يكون الطالب ادراً علي أن:

- ❑ يذكر أنواع أجهزة الاستشعار المختلفة ومجالات استخدامها
- ❑ يعدد أهمية أجهزة الاستشعار في حياتنا الحديثة
- ❑ يصمم مشروع بسيط يعتمد علي فكر أجهزة الإستشعار.

الإستراتيجيات التعليمية :

التعلم التعاوني- الحوار والمناقشة

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – عرض تقديمي - كروت لبعض أجهزة الاستشعار

التمهيد / كيف تعمل أجهزة الاستشعار؟ ما الأجهزة التي شاهدتها أو استخدمتها في حياتك؟

عـــرض الــدرس





التاريخ					
الحصة					
الفصل					

الــــــدرس الثالث
الـــــروبـــــوت

الأهداف العامة:

نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

- ❑ يشرح مفهوم الروبوت
- ❑ يعدد أنواع الروبوتات ووظائفها
- ❑ يقترح أكبر عدد من الأفكار لاستخدمات الروبوتات في حياتنا.

الإستراتيجيات التعليمية :

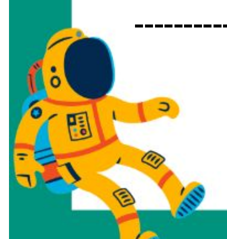
الحوار والمناقشة – حل المشكلات

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – عرض تقديمي

التمهيد / ما الروبوت؟ ما الوظائف التي يمكن أن يؤديها الروبوت؟ وضح ذلك.

عـــرض الـــدرس





التاريخ					
الحصة					
الفصل					

الـــــدرس الرابع
برنامج Scratch

الأهداف العامة:

نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

- ❑ يشرح استخدامات برنامج سكراتش
- ❑ يستنتج مميزات برنامج سكراتش
- ❑ يستخدم برنامج سكراتش في عمل مشروع صغير.

الإستراتيجيات التعليمية :

الحوار والمناقشة – العصف الذهني – التدريب العملي

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – برنامج سكراتش

التمهيد / ما برنامج سكراتش؟ اقترح عدد من المشروعات البسيطة التي يمكن فيها استخدام سكراتش.

عــرض الــدرس

جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر



التاريخ					
الحصة					
الفصل					

الـــــدرس الرابع "٢"
برنامج Scratch

الأهداف العامة:

نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

- ❑ يشرح استخدامات برنامج سكراتش
- ❑ يستنتج مميزات برنامج سكراتش
- ❑ يستخدم برنامج سكراتش في عمل مشروع صغير.

الإستراتيجيات التعليمية :

الحوار والمناقشة – العصف الذهني – التدريب العملي

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – برنامج سكراتش

التمهيد / ما برنامج سكراتش؟ اقترح عدد من المشروعات البسيطة التي يمكن فيها استخدام سكراتش.

عــرض الــدرس

جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر

					التاريخ
					الحصة
					الفصل

الواجب: حل أسئلة الكتاب المدرسي صـ٤٧

الـــــدرس الخامس
منطقة الكائنات في برنامج Scratch

الأهداف العامة:

نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً على أن:

- ❑ يناقش مفهوم منطقة الكائنات ببرنامج سكراتش
- ❑ ينشئ مشروع بسيط ببرنامج سكراتش
- ❑ يطور مشروع "يضيف – يحذف – يعدل" للكائنات علي المشروع .

الإستراتيجيات التعليمية :

الحوار والمناقشة – العصف الذهني – التدريب العملي

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – برنامج سكراتش

جروب فريق أصدقاء الكمبيوتر

التمهيد / كيف يمكنك إعداد مشروع بسيط علي برنامج سكراتش؟

عــرض الــدرس



التاريخ					
الحصة					
الفصل					

الـــــدرس الخامس " ٢ "
منطقة الكائنات في برنامج Scratch

الأهداف العامة:

نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

- ❑ يناقش مفهوم منطقة الكائنات ببرنامج سكراتش
- ❑ ينشئ مشروع بسيط ببرنامج سكراتش
- ❑ يطور مشروع "يضيف – يحذف – يعدل" للكائنات علي المشروع .

الإستراتيجيات التعليمية :

الحوار والمناقشة – العصف الذهني – التدريب العملي

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – برنامج سكراتش

التمهيد / كيف يمكنك تغيير خلفية المنصة؟

عـــرض الــدرس



التاريخ					
الحصة					
الفصل					

الـــــدرس الخامس "٣"
منطقة الكائنات في برنامج Scratch

الأهداف العامة:

نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

- ❑ يناقش مفهوم منطقة الكائنات ببرنامج سكراتش
- ❑ ينشئ مشروع بسيط ببرنامج سكراتش
- ❑ يطور مشروع "يضيف – يحذف – يعدل" للكائنات علي المشروع .

الإستراتيجيات التعليمية :

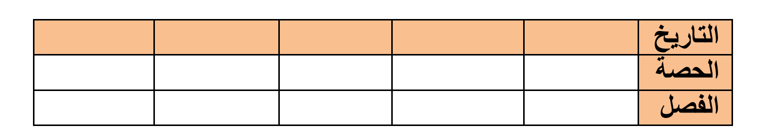
الحوار والمناقشة – العصف الذهني – التدريب العملي

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – برنامج سكراتش

التمهيد / كيف يمكنك إعداد مشروع بسيط علي برنامج سكراتش؟

عــرض الــدرس



التاريخ					
الحصة					
الفصل					



الـــــدرس السادس
مبادئ لغة البايثون

الأهداف العامة:

بنهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

- ❑ يشرح مفهوم لغة البرمجة البايثون
- ❑ يعدد استخدامات لغة البايثون
- ❑ يمارس خطوات تنزيل لغة البايثون علي الجهاز.

الإستراتيجيات التعليمية:

الحوار والمناقشة – العصف الذهني

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – عرض تقديمي

التمهيد / ماهي لغة البرمجة البايثون؟

عــرض الــدرس



التاريخ					
الحصة					
الفصل					

الـــــدرس السادس
مبادئ لغة البايثون "٢"

الأهداف العامة:

نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

- ❑ يشرح مفهوم لغة البرمجة البايثون
- ❑ يعدد استخدامات لغة البايثون
- ❑ يمارس خطوات تنزيل لغة البايثون علي الجهاز.

الإستراتيجيات التعليمية :

التعلم التعاوني – العصف الذهني

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – عرض تقديمي

التمهيد / ماهي مكتبـــــــــــات بايثـــــــون؟

عـــرض الـــدرس



التاريخ					
الحصة					
الفصل					

الـــــدرس السابع
المتغيرات في لغة البايثون

الأهداف العامة:

بنهاية الدرس يجب أن كون الطالب قادراً علي أن:

- ❑ يشرح مفهوم النتغيرات
- ❑ يستنتج أنواع المتغيرات
- ❑ يكتب كود برمجة بسيط بلغة البايثون

الإستراتيجيات التعليمية :

الحوار والمناقشة – التدريب العملي

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – عرض تقديمي

التمهيد / ما المقصود بالمتغيرات في لغات البرمجة؟

عــرض الــدرس

التاريخ					
الحصة					
الفصل					

الـــــدرس السابع
المتغيرات في لغة البايثون " ٢ "

الأهداف العامة:

نهاية الدرس يجب أن يكون الطالب قادراً علي أن:

- ❑ يشرح مفهوم النتغيرات
- ❑ يستنتج أنواع المتغيرات
- ❑ يكتب كود برمجة بسيط بلغة البايثون

الإستراتيجيات التعليمية :

الحوار والمناقشة – العصف الذهني

الوسائل التعليمية:

السبورة الإلكترونية – الكتاب المدرسي – عرض تقديمي

التمهيد / المقصود بالمتغيرات في لغات البرمجة ؟ وكيف يمكنا كتابتها وتصنيفها؟

عـــرض الـــدرس


ملف العملي





عنوان الدرس	التطبيقات العملي	الصفحات
الدرس الأول : تطبيقات الذكاء الإصطناعي	إنشاء نماذج ذكية للتعرف على الصور والأصوات والحركات باستخدام التعلم الآلي	٨...١٣
الدرس الرابع : برنامج سكراتش	تغيير لغة واجهة البرنامج مشروع ١	٤٠...٤٣
تابع الدرس الرابع"٣" : برنامج سكراتش	تعديل مشروع ١	٤٤
تابع الدرس الخامس "٣": منطقة الكائنات	مشروع (٢)	٥٣ - ٥٤
تابع الدرس السادس "٣": مبادئ لغة البايثون	كيفية تنزيل البرنامج من الموقع الرسمي	٦٠...٦٤

